

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LES RÉPONSES au contre d'appel

> PAR FRÉDÉRIC VOLCKER

L'analyse de la situation

Par son contre d'appel, Nord a exprimé au moins une valeur d'ouverture et la volonté de vous entendre. Si le partenaire de l'ouvreur (le « joueur n°3 ») passe, vous avez donc l'obligation de parler.

Exemple :

S	O	N	E
1♥	1♦	X	-

La réponse d'1♥ ne montre aucune force particulière et peut provenir d'une main nulle.

La réponse faible : l'annonce d'une couleur au minimum

Les réponses par une couleur au palier le plus bas sont toujours des enchères faibles, limitées à 7-8 points H. Même au palier de 2 sans saut :

S	O	N	E
2♦	1♠	X	-

2♦ indique là aussi de 0 à 7/8 points. À noter que lorsque vous possédez deux couleurs, vous donnez la priorité à la majeure non annoncée.

Les réponses moyennes et fortes (à partir de 8 points)

Avec un jeu plus fort (de 8 à 10 points H), il faudra annoncer une couleur avec un saut. Quatre cartes suffisent au palier de 2 en majeure et il faut cinq cartes au palier de 3 (sauf le saut à 3♥ après l'ouverture d'1♠, qui ne promet que quatre cartes).

♠ AV93
♥ 104
♦ 873
♣ RV95

S	O	N	E
2♠	1♦	X	-

Avec un cinquième Pique, vous répondriez 3♠, avec la même force. Et vous pourriez déclarer directement 4♠ avec un jeu un peu plus fort. D'après ces définitions, on comprend que l'annonce d'une couleur en réponse au contre d'appel n'est jamais forcing, même avec un saut. La réponse d'1SA couvre la même zone (8-10) avec une main régulière sans majeure annonçable. Avec un jeu de 11 points, vous répondez 2SA, et 3SA à partir de 12. À condition bien sûr de posséder l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Une seule réponse forcing : le cue-bid

Quand vous possédez une main forte (au moins 11 points H) et si vous avez un doute sur la nature du contrat final, vous devez utiliser la seule enchère forcing disponible en réponse au contre : le cue-bid, c'est-à-dire l'annonce de la couleur d'ouverture.

S	O	N	E
2♦	1♦	X	-

Nord annoncera sa couleur quatrième la plus économique et vous pourrez découvrir le meilleur contrat.

À VOUS DE JOUER !

1 ♠ 104 ♥ R103 ♦ V874 ♣ 10952	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♥</td><td>X</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♥	X	-	2 ♠ AV9763 ♥ R104 ♦ 873 ♣ 5	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>X</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	X	-
S	O	N	E																
?	1♥	X	-																
S	O	N	E																
?	1♦	X	-																
3 ♠ A3 ♥ R1093 ♦ R107 ♣ D954	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>X</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	X	-	4 ♠ R3 ♥ 104 ♦ 9753 ♣ RDV93	<table> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♣</td><td>X</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♣	X	-
S	O	N	E																
?	1♦	X	-																
S	O	N	E																
?	1♣	X	-																

SOLUTIONS

1 2♣. Votre main est régulière et vous possédez bien l'arrêt à Cœur mais avec 4 points, il n'est pas question de répondre 1SA qui constitue une réponse positive. Contentez-vous de 2♣, qui ne promet rien !

2 4♠. Avec six cartes dans une majeure et un singleton, il faut déclarer directement la manche à partir de 8 points. Si vous vous contentez de 3♠, pensez-vous que Nord en dise 4 avec ♠ R854 ♥ DV63 ♦ D2 ♣ A97 ? Pourtant, dix levées sont à peu près sur table...

3 2♦. Vous avez de quoi jouer la manche, mais laquelle ? 4♥ si Nord possède quatre Cœurs, 3SA sinon. Le cue-bid à 2♦ va vous permettre de choisir : si Nord annonce 2♥, vous en direz 4. Sinon, vous proposerez 3SA.

4 Passe. Pas question de passer sur un contre d'appel... sauf si vous pensez faire chuter lourdement l'adversaire ! Vous transformez alors le contre d'appel en contre de pénalité... et l'ouvreur serait sans doute bien inspiré de trouver une autre couleur où jouer !